

**INTERNET SEBAGAI MEDIA TRANSFORMASI MASYARAKAT NYATA
MENUJU MASYARAKAT VIRTUAL DIGITAL**

(studi terhadap pengguna internet dikalangan mahasiswa FISIP UNHAS)

***THE INTERNET AS A REAL MEDIA TRANSFORMATION TO THE VIRTUAL
DIGITAL SOCIETY***

(The Study of Intenet Users Among Students in FISIP UNHAS)

SKRIPSI

MUH. RIFADLY UTINA

E411 06 024



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2012

**INTERNET SEBAGAI MEDIA TRANSFORMASI MASYARAKAT NYATA
MENUJU MASYARAKAT VIRTUAL DIGITAL**

(studi terhadap pengguna internet dikalangan mahasiswa FISIP UNHAS)

SKRIPSI

MUH. RIFADLY UTINA

E411 06 024



Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Derajat Kesarjanaan Pada Jurusan Sosiologi

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2012

ABSTRAK

**MUH. RIFADLY UTINA, E41106024. INTERNET SEBAGAI MEDIA
TRANSFORMASI MASYARAKAT NYATA MENUJU MASYARAKAT**

VIRTUAL DIGITAL (studi terhadap pengguna internet dikalangan mahasiswa FISIP) dibimbing oleh Maria E Pandu dan Sultan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bentuk transformasi masyarakat nyata menuju masyarakat virtual digital, dan untuk menggambarkan kondisi masyarakat virtual digital dikalangan mahasiswa FISIP UNHAS.

Adapun subyek dalam penelitian ini adalah 11 orang pengguna internet dikalangan mahasiswa FISIP UNHAS. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif yaitu pendekatan yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan wawancara mendalam dengan informan yang ditentukan secara sengaja oleh penulis. Kemudian, data yang ditemukan dari hasil wawancara dan pengamatan tersebut akan dianalisis secara kualitatif. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan fenomena tertentu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung berdasarkan data yang diperoleh.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses transformasi masyarakat nyata menuju masyarakat virtual ini terjadi akibat adanya pengaruh perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut hingga saat ini mampu menghasilkan sebuah teknologi baru berupa internet. Dimana, internet tersebut memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah realitas virtual digital yang digunakan oleh pengguna internet sebagai pengganti tubuh fisik mereka agar dapat saling berinteraksi dengan orang lain melalui lingkungan virtual digital yang dihasilkan menggunakan teknologi virtual digital. Dikalangan mahasiswa, pemanfaatan internet sebagai media sosialisasi, media komunikasi, media hiburan, media promosi, media edukasi, media gerakan sosial serta sebagai solusi bagi banyaknya aktivitas mahasiswa ini berdampak pada perubahan model interaksi, perubahan pola aktivitas serta menurunnya tingkat moralitas mahasiswa FISIP UNHAS itu sendiri. Hal tersebut mengakibatkan masyarakat pengguna internet terjebak kedalam sebuah ruang simulasi yang ditandai dengan sifat hiperrealitas, dimana citra dan fakta bertubrukan dalam satu ruang kesadaran yang sama, dan lebih jauh lagi realitas semu tersebut mampu mengalahkan realitas yang sesungguhnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
----------------------------	-----------

HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM EVALUASI	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pertanyaan Penelitian	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
1. Tujuan Penelitian	10
2. Kegunaan Penelitian.....	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori.....	12
1. Informasionalisme dan Masyarakat Jaringan	12
2. Teori Evolusi Materialis	19
3. Neoevolusionisme, Pendekatan Evolusi-Ekologi.....	21
4. Simulacra, Simulacrum, dan Simulasi	23
5. Tinjauan Mengenai Virtual	28
B. Kerangka Konseptual....	37
C. Definisi Operasional.....	40

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Tipe Penelitian	42
1. Pendekatan Penelitian	42
2. Tipe Penelitian	42
B. Teknik-Teknik Penelitian	43
1. Teknik Pemilihan Lokasi.....	43
2. Teknik Penentuan Informan	43

3. Teknik Pengumpulan Data	44
a. Teknik Pengumpulan Data Primer	44
a). metode wawancara	44
b). observasi	45
b. Teknik Pengumpulan Data Sekunder	45
a). studi kepustakaan	45
b). studi dokumentasi	45
4. Teknik Analisa Data	45
a. Reduksi Data	46
b. Sajian Data	47
c. Penarikan Kesimpulan	47

BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Singkat Universitas Hasanuddin	48
B. Keadaan di FISIP UNHAS	49
1. Sejarah Singkat FISIP UNHAS	49
2. Visi, Misi dan Tujuan FISIP UNHAS	51
3. Keadaan Staff Administrasi FISIP UNHAS	53
4. Keadaan Dosen FISIP UNHAS	53
5. Keadaan Mahasiswa FISIP UNHAS	54

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Informan	56
B. Proses Transformasi Masyarakat Nyata	
Menuju Masyarakat Virtual Digital	60

1. Kondisi Masyarakat Nyata	60
2. Perkembangan Teknologi Informasi	63
3. Kemampuan Yang Dimiliki Internet.....	71
4. Kemunculan Masyarakat Virtual Digital	75
C. Peranan Internet Dikalangan Mahasiswa FISIP UNHAS	79
1. Peran dan Fungsi Internet.....	80
2. Efek Dari Lahirnya Internet.....	90
D. Kondisi Masyarakat Virtual Digital.....	96

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	103
B. Saran	106

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------------	------------

LAMPIRAN - LAMPIRAN	109
----------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1	53
Tabel 2	54
Table 3.....	55

DAFTAR SKEMA

Skema I	39
---------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Wawancara

Dokumentasi

Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan IPTEK mengakibatkan lahirnya berbagai macam inovasi baru untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya melalui peralatan-peralatan berteknologi canggih. Hal ini tentu saja berdampak pada kondisi masyarakat yang begitu dinamis, sehingga kondisi masyarakat akan terus diperhadapkan pada potensi perubahan disetiap dimensi sosialnya.

Dampak dari lahirnya penemuan-penemuan dibidang teknologi tersebut telah membawa manusia kearah peradaban yang lebih maju. Prilaku-prilaku yang bersifat tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh sesuatu yang lebih modern. Komunitas, suku, atau kelompok bukan lagi sebagai pemegang peran sentral dalam masyarakat melainkan individu itu sendiri. Cerminan lain dari kondisi masyarakat sekarang ini dapat dilihat dari lahirnya urbanisme, industrialisme, virtualisme digital, tingkat mobilitas yang tinggi, dan proses komunikasi massa.

Hal tersebut dimulai dari terjadinya revolusi industri di Inggris yang mengakibatkan para buruh pabrik dipecat dan kemudian digantikan oleh mesin-mesin yang lebih efektif dan efisien serta memiliki daya produktivitas lebih tinggi dibandingkan dengan tenaga manusia. Hal tersebut juga mempengaruhi ruang lingkup kehidupan masyarakat yang lain seperti tenaga pembantu rumah tangga yang digantikan dengan peralatan-peralatan elektronik pada rumah

tangga. Para petani juga mulai menggunakan traktor dan meninggalkan hewan ternak sebagai alat untuk membajak sawahnya. Pada bidang transportasi, kereta kuda juga digantikan oleh mobil dan motor serta alat transportasi lain yang lebih cepat. Kecenderungan masyarakat modern untuk menggunakan peralatan modern dibandingkan dengan peralatan tradisional ini disebabkan karena masyarakat modern sangat mengedepankan efektifitas dan efisiensi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Salah satu yang paling mendasar dalam masyarakat adalah adanya interaksi. Tanpa interaksi antar individu, masyarakat tidak akan tercipta. Interaksi menjadi syarat mutlak dalam pembentukan sebuah masyarakat. Namun dalam berinteraksi, seorang manusia membutuhkan sebuah alat agar dapat berkomunikasi dengan orang lain. Sehingga mengharuskannya untuk menemukan sebuah teknologi yang dapat memenuhi kebutuhannya untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Pada awalnya, manusia berinteraksi dengan menggunakan sebuah teknologi yang biasa kita sebut dengan *bahasa*. Dengan bahasa manusia dimungkinkan dalam menyampaikan sebuah pesan serta menerima pesan dari orang lain. Namun, informasi atau pesan yang disampaikan melalui bahasa memiliki kekurangan yaitu pesan atau informasi tersebut tidak dapat bertahan lama atau dapat terlupakan tergantung oleh ingatan penerima pesan. Disamping itu, perbedaan bahasa, volume suara serta jarak antara orang yang saling berkomunikasi juga mempengaruhi hasil dari proses penyampaian pesan atau informasi tersebut.

Menurut Nordenstreng dan Varis (dalam Nasution, 1989:15), ada empat titik penentu yang utama dalam sejarah komunikasi manusia, yaitu :

- 1) Ditemukannya bahasa sebagai alat interaksi manusia.
- 2) Berkembangnya seni tulisan dan berkembangnya kemampuan bicara manusia.
- 3) Berkembangnya kemampuan reproduksi kata-kata tertulis dengan menggunakan alat pencetak, sehingga memungkinkan terwujudnya komunikasi massa yang sebenarnya.
- 4) Lahirnya komunikasi elektronik, mulai dari telegraf, telepon, radio, televisi, hingga satelit (Bungin, 2008:107).

Selain berkomunikasi secara langsung melalui pertemuan dan pembicaraan di suatu tempat tertentu ataupun melalui media gambar dan tulisan, komunikasi melalui teknologi informasi yang paling mutakhir saat ini yaitu media komunikasi elektronik juga mendominasi masyarakat sekarang ini didalam proses interaksinya. Hal ini berawal dari revolusi teknologi informasi di Amerika pada 1970-an, dimana ditandai dengan kemunculan media komunikasi elektronik seperti tv, radio, telephone dan komputer. Media komunikasi elektronik ini mampu menghubungkan seseorang di satu wilayah dengan seseorang di wilayah yang lain untuk saling bertukar informasi atau pesan tanpa melalui proses waktu yang lama. Sehingga melalui media komunikasi elektronik ini, manusia dimungkinkan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan tingkat efisiensi serta efektifitas lebih tinggi dibandingkan dengan media komunikasi yang lain.

Hal ini pada gilirannya mengakibatkan restrukturisasi fundamental terhadap sistem kapitalis yang dimulai pada 1980-an dan memunculkan apa yang disebut oleh Castells (1998) dengan “*kapitalisme informasional*”. Yang juga muncul adalah “*masyarakat informasional*” (meskipun ada perbedaan kultural dan institusional penting di antara masyarakat). Keduanya didasarkan pada “informasionalisme” (sebuah mode perkembangan dimana sumber utama produktivitas adalah kapasitas kualitatif untuk mengoptimalkan kombinasi dan penggunaan faktor-faktor produksi berbasis pengetahuan dan informasi [Castells dalam Ritzer-Goodman, 2008:583]).

Seiring berkembangnya media komunikasi elektronik interaktif ini, media komunikasi non-interaktif mulai ditinggalkan. Terutama sejak ditemukannya *Internet* yang dapat menggabungkan semua media komunikasi yang telah ada sebelumnya. Sehingga dapat kita lihat realitasnya sekarang, bahwa sebagian besar masyarakat saat ini pastilah memiliki handphone atau perangkat komputer yang dapat terhubung dengan jaringan *internet* yang digunakan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhannya untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi.

Bagi masyarakat modern yang tingkat mobilitasnya sangat tinggi, alat komunikasi interaktif yang dapat terhubung dengan jaringan *internet* seperti handphone, laptop dan lain sebagainya dinilai sangat praktis karena ukurannya yang relatif kecil serta mudah dibawa kemanapun. Selain itu, untuk mengakses jaringan *internet*, seseorang tidak lagi harus mengaksesnya lewat kabel telepon dirumah. Sekarang, pengguna *internet* dimudahkan dengan hadirnya teknologi

nirkabel. Dimana melalui teknologi ini, pengguna *internet* dapat mengakses jaringan *internet* melalui gelombang signal yang terhubung langsung dengan satelit maupun tower pemancar serta alat penangkap signal khusus seperti *hotspot*, *wi-fi* dan *modem*. Sehingga penggunaanya dapat mengakses jaringan *internet* kapanpun dan dimanapun pengguna *internet* tersebut berada.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat keterkaitan antara masyarakat sekarang ini dengan *internet*. *Internet* digunakan oleh masyarakat untuk saling berinteraksi satu dengan yang lain tanpa adanya batasan waktu dan wilayah. Hal ini sangat membantu masyarakat itu sendiri. Mengingat kondisi masyarakat sekarang ini yang tidak lagi mempunyai waktu luang untuk berkumpul atau bertemu secara langsung yang disebabkan oleh tingkat kompleksitas hidup masyarakatnya yang sangat tinggi. Oleh karena itu, *internet* dijadikan sebagai salah satu kebutuhan bagi masyarakat modern dalam proses interaksinya.

Saat ini *internet* digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya pada aspek komunikasi dan penyedia informasi. Pada aspek komunikasi, *internet* digunakan untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan berbagai pihak di berbagai lokasi di dunia pada saat yang bersamaan tanpa membutuhkan waktu yang lama dalam proses komunikasinya, dimana hal tersebut mustahil dilakukan di masa lalu. Melalui *internet* kita dapat mengirim data maupun surat dengan menggunakan *Electronic Mail* (e-mail). Kita pun dapat berbincang dan berdiskusi dengan menggunakan fasilitas *chatting*. Bahkan melalui *videochat*, kita bisa saling bertatap muka walaupun kita berada pada wilayah yang berbeda.

Pada aspek penyedia informasi, *internet* memiliki fasilitas penyedia informasi seperti *google*, walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa informasi yang ada di *google* tidak bisa dipakai sebagai landasan yang memiliki asas kebenaran. Hal tersebut diakibatkan oleh kebebasan yang diberikan kepada pengguna *internet* untuk memasukkan (*upload*) segala jenis informasi, baik itu berupa informasi yang benar maupun berupa informasi yang salah.

Fenomena *online* juga telah menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa FISIP UNHAS. Hal tersebut dapat dilihat dari berkurangnya minat para mahasiswa untuk datang ke perpustakaan yang disebabkan oleh kemampuan *internet* dalam menyediakan bahan-bahan bacaan bagi mahasiswa tersebut serta menampilkan bahan-bahan bacaan tersebut secara digital, baik pada layar monitor komputer di rumah mereka maupun pada layar laptop serta peralatan-peralatan lain yang berbasis sistem komputerisasi. Hal tersebut dianggap mampu mengefisienkan waktu dan tenaga mahasiswa tersebut dalam mencari informasi mengenai materi perkuliahan. Cukup dengan mengakses salah satu situs di *internet* lalu menuliskan *keyword* yang terkait materi perkuliahan mereka, maka secara otomatis layar komputer akan menampilkan beragam tulisan mengenai materi perkuliahan mereka.

Mahasiswa juga sering kali melakukan kecurangan-kecurangan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen pengajar mereka dimana *internet* dijadikan sebagai alatnya. Bahkan sebagian besar mahasiswa cenderung menyalin langsung atau lebih populer dengan istilah *copy-paste*. Sehingga, tugas-tugas mereka bisa terselesaikan secara instan tanpa harus

membuang banyak waktu. Singkat kata, kehadiran *internet* ditengah-tengah mahasiswa disatu sisi sangat membantu mahasiswa tersebut dalam meningkatkan kualitas keilmuannya. Namun, di sisi lain malah mengurangi nilai-nilai intelektualitas mahasiswa itu sendiri dengan melakukan kecurangan dalam mengerjakan tugas kuliah seperti meng-*copypaste* dan hal-hal negatif yang lainnya.

Selain digunakan untuk kepentingan akademik tersebut, *internet* juga digunakan oleh mahasiswa untuk memenuhi kepentingan sosial mereka. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah mahasiswa yang memiliki akun-akun *jejaring sosial* di *internet*. Melalui *jejaring sosial* ini, mahasiswa tersebut dapat memperluas pergaulan mereka bukan hanya pada wilayah lokal tapi sampai pada wilayah global. Hal tersebut mengindikasikan bahwa ternyata mahasiswa FISIP UNHAS juga merupakan bagian dari masyarakat virtual digital.

Dari latar belakang diatas dapat dilihat bahwa internet dapat menciptakan sebuah masyarakat atau komunitas baru dimana setiap individu didalamnya dapat berinteraksi satu sama lain tanpa pernah sekalipun bertemu secara langsung, dimana wilayah dan waktu yang berbeda tidak lagi menjadi batasan antara individu. Masyarakat ini juga mampu membawa suatu perubahan sosial pada dunia nyata, seperti yang terjadi pada revolusi di mesir atau lebih populer dengan sebutan *revolusi web 2.0* yang dipelopori oleh salah satu gerakan melalui *jejaring sosial* di *internet* yaitu *twitter*. Selain contoh-contoh diatas, masih banyak lagi kasus-kasus lain yang dapat menggambarkan

proses perubahan sosial dari masyarakat nyata menuju sebuah *masyarakat virtual digital* dimana kemunculan internet menjadi media transformasinya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merasa perlu untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai hal tersebut dengan mengangkatnya sebagai objek penelitian yang berjudul :

**INTERNET SEBAGAI MEDIA TRANSFORMASI MASYARAKAT NYATA
MENUJU MASYARAKAT VIRTUAL DIGITAL**

(studi terhadap pengguna internet kalangan mahasiswa FISIP UNHAS).

B. Pertanyaan Penelitian

Memperhatikan uraian di atas mengenai transformasi dari masyarakat nyata menuju ke masyarakat virtual digital dimana internet sebagai medianya, dapat dilihat bahwa internet mempunyai peran yang cukup penting di tengah-tengah masyarakat saat ini. Hal tersebut mengindikasikan terjadinya transformasi dalam sistem sosial masyarakat dimana masyarakat dalam berinteraksi tidak lagi menggunakan ruang dalam bentuk fisik tetapi cenderung menggunakan ruang virtual digital dalam proses interaksinya. Sehingga masyarakat pengguna internet tersebut terjebak ke dalam ruang virtual digital, dimana pengguna internet tersebut tidak mampu menemukan realitas aktual dari sebuah objek tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis menganggap perlu untuk memfokuskan perhatian terhadap pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk transformasi masyarakat nyata menuju masyarakat virtual digital kalangan mahasiswa FISIP UNHAS ?
2. Bagaimana peranan dan fungsi internet kalangan mahasiswa FISIP UNHAS ?
3. Bagaimana kondisi masyarakat virtual digital kalangan mahasiswa FISIP UNHAS ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menggambarkan bentuk transformasi masyarakat nyata menuju masyarakat virtual digital kalangan mahasiswa FISIP UNHAS.
- b. Untuk mengetahui peranan dan fungsi internet kalangan mahasiswa FISIP UNHAS.
- c. Untuk menggambarkan kondisi masyarakat virtual digital kalangan mahasiswa FISIP UNHAS.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berguna bagi kepentingan perkembangan ilmu pengetahuan sosial khususnya mengenai perubahan sosial masyarakat.
- b. Sebagai sebuah syarat bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1 di jurusan SOSIOLOGI FISIP UNHAS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori

1. Informasionalisme dan Masyarakat Jaringan (Manuel Castells)

Castells memeriksa kemunculan masyarakat, kultur, dan ekonomi yang baru dari sudut pandang revolusi teknologi informasi (televisi, komputer dan sebagainya), yang dimulai di Amerika pada 1970-an. Revolusi ini pada gilirannya mengakibatkan restrukturisasi fundamental terhadap sistem kapitalis yang dimulai pada 1980-an dan memunculkan apa yang oleh Castells disebut dengan “kapitalisme informasional”. Yang juga muncul adalah “masyarakat informasional” (meskipun ada perbedaan kultural dan institusional penting di antara masyarakat). Keduanya didasarkan pada “informasionalisme” (sebuah mode perkembangan dimana sumber utama produktifitas adalah kapasitas kualitatif untuk mengoptimalkan kombinasi dan penggunaan faktor-faktor produksi berbasis pengetahuan dan informasi [Castells, 1998:7]). Penyebaran informasionalisme, khususnya kapitalisme informasional, memunculkan gerakan masyarakat oposisional yang berdasarkan pada diri dan identitas (“proses yang dengannya aktor sosial mengenali dirinya sendiri dan menyusun makna terutama berdasarkan atribut kultural tertentu atau seperangkat atribut, dengan mengesampingkan referensi pada struktur sosial lain yang lebih luas” [Castells, 1996:22]). Pergerakan seperti itu menghasilkan apa yang oleh Marx disebut “perjuangan kelas”. Harapan menentang kapitalisme informasional dan

problem yang diakibatkannya (eksploitasi, eksklusi, ancaman terhadap diri dan identitas) bukanlah kelas pekerja, tetapi seperangkat gerakan sosial yang berbeda (misalnya ekologis, feminis) yang terutama berdasarkan identitas.

Di jantung analisis Castells adalah apa yang dia namakan paradigma teknologi informasi dengan lima karakteristik dasar. *Pertama*, ini adalah teknologi yang berdasarkan informasi. *Kedua*, karena informasi adalah bagian dari aktivitas manusia, teknologi-teknologi ini mempunyai efek perpasif. *Ketiga*, semua sistem yang menggunakan teknologi informasi didefinisikan oleh “logika jaringan” yang membuatnya bisa mempengaruhi berbagai proses dan organisasi. *Keempat*, teknologi baru sangatlah fleksibel, membuatnya bisa beradaptasi dan berubah secara konstan. *Terakhir*, teknologi spesifik yang diasosiasikan dengan informasi berpadu dengan sistem yang terintegrasi.

Pada 1980-an muncul ekonomi informasional global baru yang semakin menguntungkan. “Ekonomi itu bersifat informasional karena produktifitas dan daya saing dari unit-unit atau agen-agen dalam ekonomi ini (entah itu perusahaan, kawasan, atau bangsa) secara mendasar tergantung kepada kapasitas mereka untuk menghasilkan, memproses, dan mengaplikasikan pengetahuan informasi secara efisien” (Castells, 1996:66). Ekonomi itu bersifat global karena ia mempunyai “kapasitas untuk bekerja sebagai unit secara *real time* pada skala dunia (*planetary*)” (Castells, 1996:92). Ini untuk pertama kalinya menjadi mungkin dengan adanya teknologi komunikasi dan informasi. Dan ekonomi ini adalah “informasional, bukan hanya berbasis informasi, karena atribut kultural-institusional dari seluruh sistem sosial harus dimasukkan ke

dalam difusi dan implementasi paradigma teknologi baru” (Castells, 1996:91). Meski ia global, ada beberapa perbedaan, dan Castells membedakan antara kawasan yang berasal di jantung ekonomi global (Amerika Utara, Uni Eropa, dan Asia Pasifik). Jadi, kita berbicara tentang ekonomi global-kawasan (*regionalized*). Selain itu, ada perbedaan penting di dalam masing-masing kawasan, dan yang paling penting adalah fakta bahwa sementara beberapa belahan bumi masuk di dalamnya, ada belahan bumi lainnya yang tidak termasuk dan memperoleh konsekuensi negatif. Seluruh belahan bumi tersebut (misalnya, kawasan sub-Sahara Afrika) tidak termasuk dalam kawasan istimewa seperti kota-kota di Amerika Serikat.

Mengiringi bagkitnya ekonomi informasional global ini adalah kemunculan bentuk organisasional baru, perusahaan jaringan (*network enterprise*). Di antara ciri perusahaan itu adalah bersifat produksi yang fleksibel (bukan produksi massa), sistem manajemen baru (sering kali diadaptasi dari model Jepang), model organisasi horizontal, bukan vertical, dan jalinan perusahaan besar dalam aliansi strategis. Akan tetapi, yang lebih penting, komponen fundamental dari organisasi adalah serangkaian jaring. Inilah yang membuat Castells (1996:171) mengatakan bahwa “bentuk organisasi baru telah muncul sebagai karakteristik dari ekonomi global/informasional, yakni *perusahaan jaringan* yang didefinisikan sebagai ”bentuk perusahaan spesifik yang sistem alatnya terdiri dari interseksi dari segmen-segmen sistem tujuan otonom”. Perusahaan jaringan adalah perwujudan dari kultur ekonomi informasional global, dan ia memungkinkan terjadinya transformasi tanda-tanda

(*signals*) ke komoditas melalui proses pengetahuan. Akibatnya, sifat dari pekerjaan ditransformasikan (misalnya, individuasi lewat hal-hal seperti waktu cair [*flex-time*]), meski sifat sesungguhnya dari transformasi ini berbeda dari satu bangsa dengan bangsa yang lainnya.

Castells (1996:373) juga mendiskusikan kemunculan (yang menemani perkembangan multimedia yang merupakan perpaduan dari media massa dan komputer) dari kultur virtualitas riil (*real virtuality*), “sebuah sistem dimana realitas itu sendiri (yakni eksistensi simbolik/material seseorang) seluruhnya ditangkap, dibenamkan ke dalam setting imaji virtual, di dunia khayalan (*make believe*), dimana kemunculannya (*appearance*) bukan hanya pada layar (*screen*) yang melaluinya pengalaman dikomunikasikan, tetapi juga kemunculan itu menjadi pengalaman”. Berbeda dengan masa lalu yang didominasi oleh “ruang tempat (*space of place*)” (misalnya, kota-kota seperti New York atau London), logika spasial baru, “ruang aliran (*space of flows*)”, kini telah muncul. Kita tinggal di dunia yang lebih banyak didominasi oleh proses ketimbang lokasi fisik (meski lokasi ini jelas masih ada). Demikian juga, kita telah memasuki era “waktu tanpa batasan waktu (*timeless time*)” dimana, misalnya, informasi langsung tersedia dimana saja di muka bumi.

Castells (1996:469,470, cetak miring ditambahkan) mengatakan bahwa “fungsi dan proses dominan dalam abad informasi semakin tertata diseperti *jaringan*” yang didefinisikan sebagai seperangkat “node (*nodes*) yang saling terhubung”. Jaringan bersifat terbuka, mampu dikembangkan secara tak terbatas, dan mampu berinovasi tanpa mengganggu sistem. Akan tetapi, fakta

bahwa abad kita didefinisikan oleh jaringan bukan berarti akhir dari kapitalisme. Sesungguhnya, setidaknya saat ini, jaringan membuat kapitalisme menjadi mengglobal untuk pertama kalinya, dan terorganisir berdasarkan aliran keuangan global, seperti dicontohkan oleh “kasino finansial” global yang kini banyak didiskusikan, yang bukan hanya contoh yang bagus untuk jaringan, tetapi juga sistem informasional. Uang yang datang dan pergi disini sekarang jauh lebih penting ketimbang uang yang diperoleh melalui proses produksi. Uang menjadi terpisah dari produksi; kita berada dalam abad kapitalis yang didefinisikan oleh pencarian uang tanpa batas.

Akan tetapi, seperti yang kita lihat di atas, Castells tidak melihat perkembangan jaringan, kultur virtualitas riil (*real virtuality*), informasionalisme, dan khususnya penggunaannya dalam kapitalisme informasional berjalan tanpa tantangan. Perkembangan-perkembangan ini dilawan oleh individu-individu dan kelompok-kelompok yang berusaha mempertahankan identitas mereka. Jadi, “Tuhan, bangsa, keluarga, dan komunitas akan menyediakan kode eternal yang kokoh untuk menghadapi serangan” (Castells, 1997:66). Akan tetapi, adalah penting untuk mengetahui bahwa agar berhasil maka gerakan tanding ini harus bersandarkan pada informasi dan jaringan. Jadi, gerakan-gerakan terlibat jauh dalam tatanan baru tersebut. dalam konteks ini Castells mendeskripsikan berbagai gerakan sosial termasuk Zapatistas di Chiapas, Meksiko, milisi Amerika, kultur *Aum Shinrikyo* di Jepang, environmentalisme, feminism, dan gerakan gay.

Bagaimana dengan Negara? Menurut Castells, Negara semakin tak berdaya di era globalisasi ekonomi ini dan semakin tergantung kepada pasar kapital global. Jadi, misalnya, Negara-negara menjadi tak mampu untuk melindungi program kesejahteraan (*welfare*) mereka karena ada ketidakseimbangan di dunia yang akan membuat kapital condong ke negara-negara dengan biaya kesejahteraan rendah. Yang juga menggerogoti kekuatan negara adalah komunikasi global yang mengalir bebas keluar-masuk setiap negara. Kemudian ada globalisasi kejahatan dan penciptaan jaringan global yang berada di luar kontrol negara. Yang melemahkan adalah tumbuhnya multilateralisme, kemunculan *super nation-states*, seperti Uni Eropa, dan divisi internal. Walaupun negara akan tetap eksis, Castells (1997:304) melihat negara akan menjadi *node-node dari jaringan kekuasaan yang lebih luas*. Dilema yang dihadapi oleh negara adalah jika negara merepresentasikan konstituensinya, ia akan menjadi kurang efektif dalam sistem global, namun jika negara memfokuskan pada sistem global, ia akan gagal mempresentasikan konstituensinya secara memadai.

Sebuah contoh dari kegagalan negara adalah Uni Soviet. Ia tak mampu beradaptasi dengan informasionalisme baru dan dunia jaringan. Misalnya, negara Soviet memonopoli informasi, tetapi ini tidak sesuai dengan dunia dimana keberhasilan diasosiasikan dengan arus informasi bebas. Setelah terpecah, Uni Soviet menjadi sasaran untuk elemen kriminal global. Ironisnya, sementara Rusia dewasa ini dikeluarkan dari masyarakat informasi global, ia sangat terlibat dalam kriminalitas global.

Berdasarkan orientasi kritisnya, khususnya kepada kapitalisme informasional dan ancamannya terhadap diri, identitas, kesejahteraannya, dan eksklusinya terhadap sebagian besar belahan dunia, Castells (1998:359) menyimpulkan bahwa ketika kapitalisme informasional dan ancamannya terwujud, maka “ekonomi kita, masyarakat kita, dan kebudayaan kita...akan membatasi kreatifitas kolektif, mengambil alih hasil teknologi informasi, dan membelokkan energi kita kearah penghancuran diri sendiri”. Akan tetapi, hal itu tak mesti terjadi karena “tak ada yang tak dapat diubah oleh tindakan sosial yang sadar dan bertujuan” (Castells, 1998:360).

Castells menawarkan analisis sosiologis pertama tentang dunia yang semakin *computerized*, dan ada banyak pandangan yang dapat diambil dari karyanya. Ada dua kelemahan utama. *Pertama*, ini terutama adalah studi empiris (berdasarkan pada data sekunder), dan Castells berusaha keras menghindari penggunaan sederetan sumber teoritis yang bisa memperkaya karyanya. *Kedua*, dia terjebak dalam perspektif produktifitas dan gagal untuk menangani implikasi dari analisisnya terhadap konsumsi. Meski demikian, Castells jelas telah memberi kita titik awal penting dalam upaya kita untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kemunculan dunia yang dideskripsikannya.

2. Teori Evolusi Materialis (Lewis Morgan)

Lewis Morgan memperkenalkan gagasan evolusi yang berbeda, yang memusatkan perhatian pada bidang teknologi. Ia adalah orang pertama dari

sederetan panjang penganut determinisme teknologi yang meletakkan kekuatan penggerak utama perubahan sosial dalam bidang ciptaan dan penemuan yang secara bertahap mengubah keseluruhan cara hidup manusia. Menurutny, keseragaman dan kelangsungan evolusi berasal dari kebutuhan material manusia yang bersifat universal dan terus-menerus. Kebutuhan khas manusia (misalnya, makanan, pakaian, perumahan, kenyamanan, keamanan, dan sebagainya) terus mencari alat pemuasnya. Jadi, mereka mendorong inovasi teknologi yang berasal dari alam. Segera, setelah teknologi baru didapat, teknologi itu mengubah keseluruhan ciri masyarakat, mempengaruhi bentuk kehidupan keluarga dan organisasi kekeluargaan, pola kehidupan ekonomi dan politik, nilai kultural dan kehidupan sehari-hari.

Sejarah manusia mengikuti tiga fase berbeda: kebuasan, barbarisme, dan peradaban, dibatasi oleh terobosan teknologi yang berarti. Begitulah, dalam fase *kebuasan rendah* terlihat pola pencarian nafkah yang sangat sederhana dengan mengumpulkan buah-buahan dan biji-bijian. Di fase *kebuasan menengah* sudah ditemukan metode membuat api dan menangkap ikan. Di fase *kebuasan tinggi*, produksi tembikar merupakan kemajuan teknologi penting. Di fase *barbarisme menengah* sudah dikenal pemeliharaan ternak dan irigasi sebagai teknik bertani baru. Di fase *barbarisme tinggi*, produksi besi dan peralatan dari besi merupakan revolusi penting. Terakhir, kelahiran peradaban ditandai oleh penemuan huruf dan seni menulis (Harris, 1986:181).

Jenis penjelasan teknologi sebagai faktor tunggal penyebab perubahan sosial ini besar pengaruhnya. Penjelasan ini muncul kembali dalam pandangan

Marxian. Salurannya disediakan Engels dengan memanfaatkan gagasan Morgan ini dalam karyanya sendiri, *On the Origins of the Family, Private Property and the State* (1884). Gagasan Morgan ini pun kemudian diikuti oleh wakil penganut Neoevolusionisme, seperti Leslie White dan Gerhard Lenski.

3. Neoevolusionisme, Pendekatan Evolusi-Ekologi (Gerhard dan Jean Lenski)

Keduanya merumuskan pemikiran utama mereka dengan merujuk kepada ilmu biologi sebagai berikut...

“Pendekatan evolusi dalam biologi besar perhatiannya terhadap perubahan - terutama perubahan mendasar, jangka panjang, perkembangan, dan penyesuaian diri - dan yang berkaitan dengan proses kompetisi dan konflik. Pendekatan ekologi dalam bidang biologi pun memerhatikan hubungan saling tergantung antara manusia dan lingkungannya (Lenski & Lenski, 1974:23).”

Perkembangan manusia bukanlah suatu rentetan kegagalan jaringan kejadian yang kusut tanpa pola atau kecenderungan yang berarti (1974:76). Kecenderungan jangka panjangnya adalah jelas (Lenski, 1976:554). Kecenderungan paling nyata adalah kemajuan teknologi. Meski adakalanya ada kemunduran, umumnya teknologi mengalami kemajuan. Evolusi sosio-kultural didefinisikan sebagai kemajuan teknologi beserta akibat-akibatnya (Lenski & Lenski, 1974:79). Esensi kemajuan teknologi mengubah cakupan

dan kualitas informasi yang berkaitan dengan pengendalian lingkungan. Informasi yang berkembang ini tersedia bagi manusia terutama yang berkaitan dengan pengelolaan dunia material (Lenski, 1976:555).

Pembebasan manusia dari dunia binatang adalah berkat kemajuan dalam mempelajari dan menguasai informasi. Bentuk dasarnya murni bawaan (genetik); bentuk lebih tinggi adalah kemampuan belajar secara individual; kemudian muncul cara berkomunikasi dengan tanda-tanda (berbagi informasi dengan orang lain yang hidup di lokasi dan waktu yang sama) dan terakhir berkomunikasi dengan menggunakan symbol, kode, serta memelihara dan memiliki bersama dengan orang lain (meneruskan dan mengumpulkan informasi dari satu generasi ke generasi berikutnya). Sistem simbol menyediakan cara baru yang radikal bagi manusia dalam berhubungan dan menyesuaikan diri dengan dunia biofisik. Sistem simbol sama fungsinya dengan sistem genetik (Lenski & Lenski, 1974:18). Di masa mendatang jumlah dan kualitas informasi yang tersedia pada manusia memungkinkannya untuk mengendalikan evolusi sosial secara sadar dan sesuai keinginannya. Inilah puncak evolusi dari evolusi yakni kemajuan terus-menerus dalam mekanisme evolusi itu sendiri.

Semua aspek lain kehidupan sosial berkaitan erat dengan ciri-ciri teknologi. Penyelesaian masalah teknologi oleh masyarakat berfungsi sebagai syarat yang menentukan penyelesaian sejumlah masalah lain (1974:80). Kemajuan teknologi merupakan faktor yang menentukan

kecenderungan global - bidang kependudukan, bahasa, struktur sosial, dan ideologi, serta menentukan arah sejarah manusia (1974:110).

Jadi, kemajuan teknologi sekaligus menjadi kriteria utama penahapan evolusi masyarakat sebagai berikut: (1) berburu dan meramu hingga tahun 7.000 SM; (2) berkebun, dari 7.000-3.000 SM; (3) agraris dari 3.000 SM hingga tahun 1800; dan (4) industri, dari tahun 1800. Tergantung pada kondisi ekologi lokal, ada peluang evolusi bercabang banyak, atau menyimpang dari jalan utamanya sehingga berbeda dari tipe utamanya. Beberapa masyarakat mungkin berkembang setara tetapi teknologinya berbeda pada tingkat efisiensi menyeluruh yang sama. Ini dapat diukur dengan membagi nilai produk bruto pada masyarakat yang digunakan memproduksinya (Lenski, 1966:93).

4. Simulacra, Simulacrum, Dan Simulasi (Jean Baudrillard)

Semua yang nyata kini menjadi simulasi. Ungkapan bernada hiperbolik tersebut dikemukakan oleh Baudrillard untuk menggambarkan realitas masyarakat barat dewasa ini. Dua ratus tahun sebelumnya, Marx pernah berbicara tentang betapa semua yang padat segera menguap ke udara. Ia berucap tentang sebuah kekecewaan zaman, ketika segala sesuatu adalah komoditi, dan yang utama adalah uang. Ketika demi nilai-tukar segala sesuatu harus dikorbankan. Maka tidak ada lagi nilai-nilai sublim, nilai religi, nilai moral, transedendensi dan aura otentik yang tersisa. Semua yang beranjak padat diubah kembali menjadi kepingan-kepingan objek barang dagangan demi uang.

Lalu seiring dengan perkembangan zaman, ilmu dan teknologi, maka berubah pulalah arah angin peradaban. Ketika media elektronik televisi ditemukan dalam sekejap terjadi sebuah revolusi kesadaran tentang dunia yang mengecil. Dimensi ruang dilipat dalam sebuah kotak layar kaca. Dalam arus dunia seperti inilah kemudian Marshal Berman mengulang diktum Marx, dan mengubahnya, semua yang padat melebur dalam layar kaca. Televisi sebagai pusat gravitasi baru menawarkan kegembiraan, kegairahan dan mimpi indah yang tidak dialami Marx. Di dalam layar kaca televisi, segala sesuatu berita politik, film telenovela, opera sabun, bencana alam, acara keagamaan dikemas dalam kerangka tontonan yang menghibur. Tak ada lagi kekhusukan. Tak ada lagi kekudusan, kerinduan terhadap makna luhur dan kedalaman.

Kini dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang dahsyat, menurut Baudrillard, tidak hanya nilai-nilai sublim dan luhur yang menguap, tapi bahkan realitas itu sendiri. Realitas kini tidak sekedar dapat diceritakan, direpresentasikan dan disebarluaskan. Lebih jauh, realitas kini dapat dibuat, direkayasa dan disimulasi. Dalam realitas buatan, realitas simulasi ini, segala sesuatu bercampur-baur, bersilang-sengkarut. Realitas-realitas buatan adalah ciri zaman ini, sebuah tanda zaman tengah menjelangnya sebuah era kebudayaan baru yakni kebudayaan postmodern.

Dengan mengambil alih dan mengembangkan gagasan para pendahulunya: semiologi Saussure, fetishism commodity Marx, teori difference Derrida, mythologies Barthes, serta genealogy Foucault, Baudrillard mencoba membaca karakter khas masyarakat barat (Rojek, 1993: 125). Melalui bukunya

yang banyak menarik perhatian, *Simulations* (1983), Baudrillard memaparkan kondisi sosial-budaya masyarakat barat yang disebutnya tengah berada dalam dunia simulacra, simulacrum dan simulasi. Inilah dunia yang terbangun dari konsekuensi relasi perkembangan ilmu dan teknologi, kejayaan kapitalisme lanjut, konsumerisme, serta runtuhnya narasi-narasi besar modernisme.

Ruang realitas kebudayaan sekarang ini, menurut Baudrillard merupakan cerminan apa yang disebutnya sebagai simulacra atau simulacrum. Simulacra adalah ruang realitas yang disarati oleh proses redplikasi dan daur-ulang berbagai fragmen kehidupan yang berbeda, dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang, 1998: 196). Simulacra tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan dari duplikasi dengan yang asli menjadi kabur. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. Ruang simulacra ini memungkinkan seseorang menjelajahi berbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu; mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh.

Dunia simulacra yang menjadi wacana dominan kesadaran masyarakat barat dewasa ini, menurut Baudrillard, sebenarnya telah ada semenjak era Renaisans. Realitas simulacra memiliki tiga tingkatan periode historis, semenjak era renaisans hingga sekarang, yakni **simulacra orde pertama** yang berlangsung semenjak era renaisans-feodal hingga permulaan revolusi industri, dimana alam yang menjadi pendukung utama sekaligus determinan

kebudayaan. **Simulacra orde kedua** berlangsung bersamaan dengan semakin gemuruhnya era industrialisasi yang merupakan konsekuensi logis revolusi industri. Logika produksi yang menjadi prinsip simulacra orde kedua, telah mendorong perkembangan teknologi mekanik sampai pada batasannya yang terjauh. Dengan teknologi reproduksi mekanik sebagai media dan prinsip produksi objek-objek alamiah telah kehilangan aura dan sifat transendensinya. Objek tiruan kini tidak lagi memiliki jarak dari objek asli, melainkan sepenuhnya sama persis seperti yang asli. **Simulacra orde ketiga** lahir sebagai konsekuensi logis perkembangan ilmu dan teknologi informasi, komunikasi global, media massa, konsumerisme dan kapitalisme pada era pasca PERANG DUNIA II. Lebih dari masa-masa sebelumnya, pada orde ini relasi berbagai unsur dan struktur budaya mengalami perubahan mendasar. Tanda, citra, kode dan subjek budaya tidak lagi merujuk pada referensi dan realitas yang ada. Simulacra orde ketiga ini ditandai dengan hukum struktural. Tanda membentuk struktur dan memberi makna realitas. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai era simulasi. Dalam era simulasi ini, realitas tak lagi memiliki eksistensi. Realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra dan model-model reproduksi. Tidak mungkin lagi kita menemukan referensi yang real, membuat perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide, serta yang semu dan yang nyata. Yang ada hanyalah campur aduk diantara semuanya. Sebuah realitas yang tidak lagi memiliki referensi. Dalam bahasanya yang khas Baudrillard menyatakan :

“one is not the simulacrum and the other the reality. What we now have is the disappearance of the referent. There are only simulacra (Baudrillard, 1983 : 86)”

(bukan yang satu simulacrum dan yang lain realitas. Apa yang kita alami sekarang adalah hilangnya acuan segala sesuatu. Yang ada hanyalah simulacra).

Berbeda dengan simulacra orde kedua yang ditopang oleh teknologi mekanik, dalam simulacra orde ketiga ini, mekanisme simulasi terbangun melalui proses reproduksi objek dengan bantuan teknologi digital model-biner. Model-biner digital yang paling sering ditemui adalah kode-kode yang hanya dapat dibaca menggunakan komputer, semua realitas ditransformasikan ke dalam realitas kode digital dalam komputer.

Baudrillard memandang berkembangnya teknologi digital yang bertumpu pada model-biner ini sebagai suatu dasar proses transformasi sosial masyarakat kapitalisme lanjut. Ketika objek-objek direproduksi dengan teknologi model-biner, maka objek-objek menjadi tidak dapat dibedakan satu sama lain, bahkan dari model-model yang menjadi sumbernya. Lebih lanjut, realitas menjadi kehilangan referensi. Realitas menurut Baudrillard kini harus didefinisikan kembali sebagai segala sesuatu yang mungkin dan dapat direproduksi secara sempurna, dapat disimulasi (Baudrillard, 1983 : 146).

Teori orde simulacra Baudrillard ini, dalam beberapa tingkatan bisa dipandang sebagai suatu konsepsi baru proses perkembangan sosial yang berakar pada prinsip perubahan karakter objek-objek reproduksi.

5. Tinjauan Mengenai Virtual

“Virtual : apapun, esensi atau efek, meskipun tidak secara formal atau aktual; biasa disebut dengan istilah efek atau hasil.”

(Oxford English Dictionary [OED])

Kamus-kamus mendefinisikan virtual dalam kehidupan sehari-hari, sebagai ‘hal yang serupa, namun sebenarnya tidak sama’. Secara filosofis, virtual menangkap kegiatan dan objek ilmiah yang ada namun tidak konkret. *Virtual adalah sesuatu yang nyata namun tidak konkret.* Marcel Proust membahas mengenai mimpi kenangan, dan masa lalu dalam korespondensinya yang berjudul *Remembrance of Time Past*; dan buku itu didefinisikan sebagai virtual : ‘nyata tanpa menjadi aktual, ideal tanpa menjadi abstrak’. Komentar Proust memberikan sebuah model historis yang penting bagi penggunaan istilah tersebut saat ini.

Virtual berasal dari bahasa latin *virtus*, yang berarti kekuatan atau ketahanan. Pada masa abad pertengahan, *virtus* berubah menjadi *virtualis* dan dipahami sebagai kata ‘kebaikan’. Dalam penggunaan lama, ‘seseorang yang virtual’ adalah seseorang yang memiliki kualitas menonjol seperti :

“Virtual : Latin 1. Virtus 2. Virtuousus. Memiliki kelebihan fisik atau kapasitas; efektif dalam hal kualitas ilmiah bawaan atau kekuatan yang mampu menggunakan pengaruh seperti kualitas-kualitas tersebut (jarang).”

(Oxford English Dictionary [OED])

Kebajikan merupakan kekuatan untuk memproduksi hasil tertentu atau efek yang diinginkan. Beberapa orang bahkan berpendapat bahwa ‘kebaikan

adalah sesuatu “kapasitas” atau keberhasilan’ (Haraway, 1992: 325). Namun, kebaikan lebih merupakan kemampuan kreatif yang terbuka:

“Betapapun besarnya efek virtual, efek tersebut tampaknya kekurangan sebuah ontologi yang tepat. Malaikat, pria jantan, dan wanita (sic) kemurnian tentu terbentuk; dan yang terbaik, sebuah citra virtual...virtual tidaklah nyata; maka dari itu mengapa ‘post-modern’ tampak seperti ‘realitas virtual’. Hal itu tampak sebagai sebuah pelanggaran terhadap yang sudah ada.”

(Haraway, 1992: 325)

Virtual telah lama hadir dalam bentuk ritual, dan dalam bentuk bangunan fantasi arsitektural dan lingkungan. Kenyataannya, jika virtual memiliki arti ‘kebaikan’, dengan menjadi ‘hampir demikian’ atau ‘hampir berada di sana’, seseorang tidak perlu melihat jauh untuk menemukan dunia virtual yang mengelilingi kita atau membandingkan rekan pendamping mereka yang bersejarah. Dunia virtual adalah simulasi. Seperti sebuah peta, dunia tersebut biasanya mulai mereproduksi dunia aktual, badan, dan situasi yang nyata; namun seperti simulasi, dunia tersebut berakhir dengan hidupnya sendiri. Sepanjang perjalanannya, dunia virtual ini mulai menyimpang; pun ketika ia tersadar bahwa tidak ada peta yang begitu lengkap, yang mampu menampilkan pemandangan aktual secara menyeluruh, atau ketika ia dihargai karena lebih sempurna daripada materialitas yang kacau balau. Dunia virtual menjadi penting ketika ia menyimpang dari aktual, atau ketika aktualitas diabaikan atas nama virtual ia menjadi ‘lebih nyata dari kenyataan’, seperti yang diungkapkan oleh Jean Baudrillard, seorang teoritikus ironi budaya akhir abad ke-20. Sebuah contoh ditemukan dengan cara melihat representasi kesehatan pasar modal, seperti yang ditampilkan dalam, katakanlah, daftar dan ekonometrik layanan

berita yang terkomputerisasi. Hal tersebut dengan rutin menampilkan aktualitas kehidupan ekonomi sebagian besar bangsa-bangsa di dunia. Kualitas 'hiper-realitas' ini mengisyaratkan bahwa virtual tidak lagi hanya sekedar sebuah cerminan aktual.

Saat ini, hubungan erat virtual dengan perangkat keras dan perangkat lunak digital merupakan bentuk yang baru. Hal ini merepresentasikan kembalinya 'virtual' dalam kegiatan sosial kita. Beberapa orang hanya akan mengabaikan istilah tersebut sebagai kata yang terlalu banyak digunakan dan label yang tak terdefinisikan. Akan tetapi, ironisnya pada tingkat minimum, 'virtual' adalah salah satu istilah pemasaran yang paling penting bagi sektor teknologi tinggi yang legal, serta pengetahuan yang berorientasi ke 'masyarakat virtual'.

Virtual sering didefinisikan sebagai sesuatu yang berlawanan dengan kenyataan. Tetapi, hal ini kemudian memunculkan isu sebagai mengenai apakah kenyataan itu. Bagi para psikologi dan ahli fisiologi, objek fisik yang nyata adalah objek yang dapat diverifikasi oleh orang lain, dan gerakannya dapat dilacak oleh sebagian besar pengamat, yang melihat secara langsung (Shapiro, 1995). Namun ketika seseorang mengirimkan gambar atau data komputer, dapatkah hal itu dikatakan sebagai bergerak dengan cara fisik yang sama? Tidak. Virtual adalah ketiadaan atau kelebihan atau kekurangan yang tidak bisa dipresentasikan. Data yang bergerak dan secara konvensional, dapat diverifikasi untuk kebanyakan pengguna komputer, dan hal ini merupakan

sesuatu yang nyata, sehingga kita perlu meruntuhkan gagasan umum mengenai realitas dan menuangkannya ke dalam konsep yang lebih halus.

Secara etimologi, virtual adalah apa yang menjadi esensi tetapi tidak dalam bentuk aktual. Yang aktual berbeda dengan yang esensial, konseptual atau kualitas ideal dari pengertian virtualitas secara umum. Proust berkomentar bahwa memori adalah virtual: 'nyata tanpa menjadi aktual, ideal tanpa menjadi abstrak. Mimpi dan kenangan yang hidup mungkin dipermasalahkan atas suatu pengalaman dimana salah satunya benar-benar hidup. Kita dapat terjaga dari mimpi yang tampaknya begitu nyata, begitu 'hidup', dan untuk beberapa saat, kita mengira hal itu adalah pengalaman aktual. Hal itu bahkan mungkin mengilhami kita untuk bertindak untuk mencapai impian kita. Meskipun kita dapat mengenali perbedaan antara peristiwa aktual dan peristiwa yang hanya dibayangkan atau yang diingat kembali, kekayaan dan kekuatan akan pengalaman seperti itu, membuat begitu penting bagi kita dan sangat dihargai di banyak kebudayaan. Tapi virtual tidak hanya dikontraskan dengan aktual. Virtual juga berbeda dari hal yang abstrak dan dari probabilitas dan kemungkinan. Ketika Stivale (1998), mengomentari karya filsuf Gilles Deleuze; ia berkomentar, bahwa kebalikan dari hal yang benar-benar eksis adalah *posibilitas* :

"Posibilitas tidak pernah nyata, meskipun mungkin aktual; namun, dilain pihak yang virtual mungkin tidak aktual, maka tidak ada yang benar-benar nyata. Dengan kata lain, ada beberapa kemungkinan kontemporer (aktual) yang dapat direalisasikan di masa yang akan datang; sebaliknya, virtualitas selalu nyata (di masa lalu, dalam memori) dan mungkin diaktualisasikan di masa kini."

(Hardt, 1993: 16)

Posibilitas adalah hal yang tidak benar-benar ada, namun bisa termasuk ke dalam berbagai hal. Di salah satu ekstremnya adalah benar-benar abstrak, tidak memiliki eksistensi, melainkan hanya *posibilitas* (mungkin). Lebih dekat lagi adalah *probabilitas*, seperti adanya kemungkinan hujan dalam ramalan cuaca. Probabilitas ini merupakan sebuah 'posibilitas yang aktual'.

Komunikasi yang termediasi oleh komputer memperkenalkan kembali virtualitas sebagai kehadiran yang penting dalam bentuk yang berjarak tapi membuat hal lain juga terasa penting--teman, klien, teman satu tim--dan dalam bentuk simulasi digital untuk bermain, dan dimana dengan hal tersebut, tren masa depan dan aktualitas dapat diantisipasi dan dipersiapkan untuk itu. Teknik konkret dari virtual tidak hanya komputer, tetapi juga konvensi seperti perspektif, yang mendukung virtual dan memberikannya keneradaan nyata. Pengakaran dari virtual muncul dalam pendekatan pemecahan masalah termasuk kerangka di dalamnya, kita mengajukan pertanyaan atau memahami masalah. Komputer yang saling terhubung melalui jaringan internet membangkitkan virtualitas digital dalam bentuk lingkungan virtual *online*.

Horward Caygil berkomentar bahwa :

"Rangkaian teknik yang membentuk world wide web dan basis teknologinya dalam jaringan internet, yang tampaknya menjanjikan seni baru memori, dimana pengetahuan sebagai penemuan teknologi menggantikan pengetahuan sebagai ingatan, dan dimana didalamnya arsip muncul sebagai efek dari jaringan yang dimungkinkan dari karya teknologi memori alih-alih hana sekedar tempat (dan dengan hati-hati diawasi) penyimpanan informasi."

(Caygill, 1999: 2)

Akibatnya, memori bergerak dari alam virtual pengetahuan ingatan kedalam alam material informasi yang disimpan dan dapat diakses.

Teknik virtual menciptakan ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan oleh telepon atau pikiran yang ditulis dalam buku) dan ritual yang membangkitkan masa lalu dan membuat masa sekarang tidak ada. Mereka merupakan metaxis dari virtual ke aktual dengan memberikan kehadiran konkret pada ide-ide yang tidak berwujud. Secara historis pertumbuhan web komunikasi dimulai dengan kurir dan utusan awal. Pertama, antara pengadilan negara dan kerajaan saingan, kemudian meluas keseluruhan kerajaan mereka dalam bentuk sistem pos yang melayani masyarakat umum, dan akhirnya melalui telegraf dan bentuk lain telekomunikasi ke berbagai pelosok di dunia, yang memuncak pada penyebaran internet dan surat elektronik sebagai alternatif akar rumput dari telepon, fax, teleks yang mengelilingi dunia. Pada abad ke-20 'pemisahan ruang dari tempet yang dicapai melalui penggunaan telepon menyiratkan bahwa kehidupan "virtual" telah datang sejak lama' (Hakken, 1999: 90) dan bahkan telah bersama kita lebih lama jika survey sejarah singkat yang telah kita berikan, adalah benar.

Dalam konteks teknologi digital dan bentuk sosialnya dalam dunia kerja, dan dalam telekomunikasi masyarakat kapitalis maju, virtual hadir untuk menyamakan 'hal yang disimulasikan'. Alih-alih menjadi sesuatu yang merupakan bentuk realitas yang tidak lengkap, virtual mejadi dirinnya sendiri dan menjadi sebuah alternatif dari kenyataan. Virtual tidak hanya sekedar

imitasi tak lengkap dari hal yang nyata. Dalam beberapa kasus, virtual lebih baik daripada hal nyata. Walaupun sering kali terhambat oleh kapasitas transmisi yang tidak memadai, jaringan komputer berkecepatan tinggi melalui internet dapat memberikan pertukaran informasi tanpa batas yang membentuk sebuah lingkungan interaktif yang termediasi oleh komputer. Lingkungan interaktif ini melibatkan konstruksi ruang bersama yang boleh dibilang tersimulasi dalam jaringan kabel. Bagi setiap pengguna internet, isyarat tubuh mereka ditampilkan dalam lingkungan bersama yang dibatasi oleh komputer.

Selama tahun 1980-an dan 1990-an, simulasi perangkat lunak untuk menampilkan objek tiga dimensi menjadikan virtual menonjol dalam bentuk digital. Lingkungan yang dibentuk secara digital ini merupakan hal yang virtual, sebagian karena hal-hal ini tidak memiliki tempat di dunia yang aktual, melainkan bergantung pada kemampuan pengguna untuk membayangkan virtualitas, dan seni yang ditampilkan oleh perangkat lunak grafis dan antarmuka komputer (Rothenberg, 1993). Realitas virtual menduplikasi 'realitas' dengan menggunakan teknologi. Hal ini memberikan simulasi untuk bereksperimen dengan menggunakan pengganti dunia material yang cukup dekat dengan hal nyata yang kondisinya dapat diuji tanpa resiko normal. Dalam kasus-kasus ini, teknologi menyediakan benda buatan untuk sesuatu yang nyata, dengan tujuan agar ia dapat mengontrolnya dengan lebih baik (Poster, 2001: 129).

Secara sederhana, banyak sistem tersedia di akhir 1990-an, seperti *Apple Quick Time VR (virtual reality)*, yang bisa berbalik dari arah yang

berbeda, dan terkadang bergerak maju ke posisi baru dengan menggunakan tombol panah pada papan ketik komputer. Layar yang menggembung dan sarung tangan elektrik bisa merasakan gerakan pengguna dan mengayun atau menggeser layar agar lebih sesuai, untuk memberikan ilusi keterlibatan dalam ruang komputer. Hal ini merupakan sebuah kemajuan, dan tampak dalam video-konferensi dimana dua kamera dihubungkan oleh kabel telepon atau internet, dan saling menyiarkan satu sama lain, menempatkan 'orang lain' yang sedang berkonferensi dengan tegas ke 'dalam' layar monitor, dan bahkan meninggalkan setiap pengguna di luar lingkungan lokal mereka sendiri.

B. Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah sampai pada kemunculan inovasi-inovasi baru di segala aspek kehidupan. Internet sebagai salah satu inovasi baru tersebut tidak dapat dipungkiri sudah menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat dunia. Hal tersebut tidak lepas dari keunggulan internet dalam menghubungkan individu-individu dari belahan bumi yang berbeda sampai lapisan masyarakat yang berbeda pula.

Hal tersebut pastilah berdampak pada kondisi masyarakat, seperti yang dikemukakan oleh Lewis Morgan. Menurutnya, keseragaman dan kelangsungan evolusi berasal dari kebutuhan material manusia yang bersifat universal dan terus-menerus. Kebutuhan khas manusia (misalnya, makanan, pakaian, perumahan, kenyamanan, keamanan, dan sebagainya) terus mencari alat pemuasnya. Jadi, mereka mendorong inovasi teknologi yang berasal dari alam. Segera, setelah teknologi baru didapat, teknologi itu mengubah keseluruhan ciri masyarakat, mempengaruhi bentuk kehidupan keluarga dan organisasi kekeluargaan, pola kehidupan ekonomi dan politik, nilai kultural dan kehidupan sehari-hari (Morgan, 1884). Sehingga bentuk masyarakat pun berubah dari masyarakat nyata menuju ke arah masyarakat virtual digital.

Virtualitas digital ini sangat bergantung pada teknologi digital yang merupakan parameter lingkungan virtual yang diciptakan oleh komputer. Lebih jauh lagi, perangkat lunak komputer memungkinkan adanya interaksi oleh penggunaannya serta memanipulasi materialnya. Materi dari hal yang nyata

diubah menjadi materi yang diedit, ditransformasikan, dan diarsipkan dalam format baru yang meninggalkan metode interaksi serta transformasi informasi yang lama.

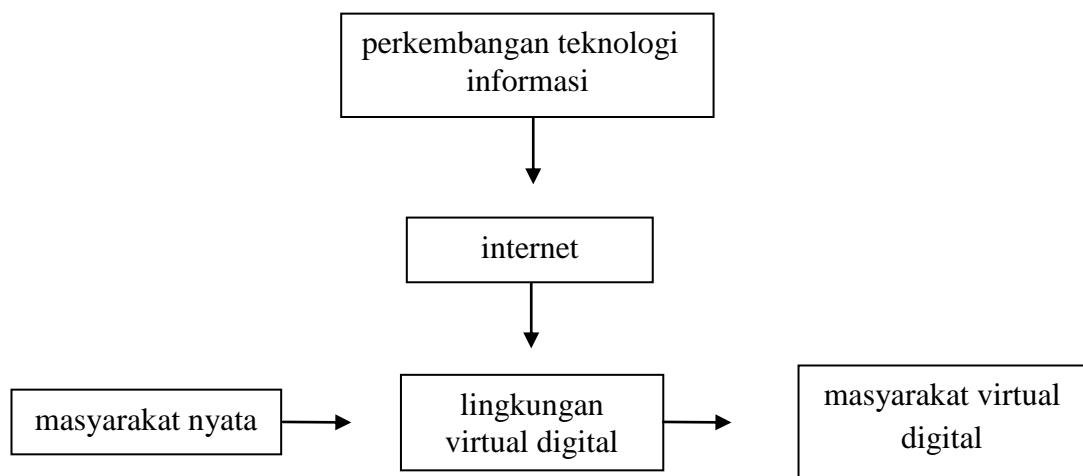
Hal tersebut dapat dilihat dari cara berinteraksi masyarakat yang pada awalnya dilakukan dengan model interaksi langsung berubah menjadi model interaksi *realtime*(seketika) dimana internet sebagai medianya. Inilah kelebihan yang dimiliki internet, yakni menciptakan sebuah dunia baru dimana tidak ada lagi batasan ruang, waktu dan wilayah antara individu-individu dalam berinteraksi atau biasa disebut dengan dunia *virtual digital*.

Dunia virtual digital ini digunakan oleh pengguna internet sebagai solusi teknis untuk kendala dan masalah yang konkret dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan virtual secara digital menciptakan ruang untuk melarikan diri. Lingkungan ini berstatus ambigu, berada di luar dunia materi namun juga berada di antara pengguna komputer serta bergantung pada jaringan internet.

Hal tersebut di atas dapat digambarkan dengan lengkap melalui bagan berikut :

Bagan I

Kerangka Konseptual



C. Definisi Operasional

1. *Internet* yang dimaksud ialah jaringan komputer tanpa batas yang menjadi penghubung dari seluruh pengguna komputer satu dengan komputer lainnya, serta dapat berhubungan dengan komputer dari sebuah wilayah ke wilayah penjuru dunia lainnya.
2. *Masyarakat* yang dimaksud ialah orang-orang yang menempati ruang dan waktu tertentu, yang saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan tertentu yang mengontrol tindakan anggotanya.
3. *Virtual* yang dimaksud ialah sesuatu yang nyata namun tidak konkret.
4. *Digital* adalah basis data komputer yang dihasilkan dari sebuah bilangan biner.
5. *Transformasi masyarakat* yang dimaksud ialah perubahan struktural dalam hubungan, organisasi, dan ikatan antara unsur-unsur masyarakat.
6. *Masyarakat nyata* yang dimaksud ialah masyarakat yang secara langsung dapat diindera serta dapat dirasakan sebagai sebuah realitas yang konkret, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggotanya dibangun melalui penginderaan secara langsung.
7. *Masyarakat virtual digital* yang dimaksud ialah virtualisasi dari sebuah masyarakat kedalam bentuk digital, sehingga hubungan-hubungan sosial sesama anggotanya terbangun di dalam sebuah lingkungan virtual digital.
8. *Lingkungan virtual digital* yang dimaksud ialah ruang yang dihasilkan secara digital dari teknologi virtual.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian ilmiah, hendaknya penelitian tersebut menggunakan metodologi yang tersistematis dan memenuhi standar penelitian yang ilmiah. Maka, selanjutnya penulis akan menjelaskan mengenai metodologi ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

A. Pendekatan dan Tipe Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan wawancara mendalam dengan informan yang ditentukan secara sengaja oleh penulis. Kemudian, data yang ditemukan dari hasil wawancara dan pengamatan tersebut akan dianalisis secara kualitatif.

2. Tipe penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan fenomena tertentu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung berdasarkan data yang diperoleh.

B. Teknik-Teknik Penelitian

Selanjutnya akan dijelaskan lebih jauh mengenai teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu meliputi :

1. Teknik Pemilihan Lokasi

Lokasi penelitian ini ditentukan secara sengaja/bertujuan (*purposive*) yakni di kampus FISIP UNHAS Makassar, dengan pertimbangan bahwa di lokasi tersebut terdapat banyak mahasiswa yang menggunakan Internet. Lokasi tersebut juga merupakan kampus dari peneliti serta dekat dari tempat tinggal peneliti sehingga memudahkan dalam mengumpulkan data.

2. Teknik Penentuan Informan

Informan penelitian adalah orang-orang yang memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian. Informan penelitian ini meliputi orang-orang yang mengetahui dan berhubungan dengan permasalahan penelitian serta berada pada lokasi penelitian. Dalam menentukan informan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara kebetulan (tak terduga dan tanpa kesengajaan). Teknik ini sangat bergantung pada ketepatan peneliti dalam memilih sampel yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa FISIP UNHAS yang sedang mengakses Internet di wilayah

kampus FISIP UNHAS. Kemudian akan dilanjutkan dengan menggunakan teknik *snowball* yaitu pengambilan sampel berdasarkan informasi yang didapat melalui sampel sebelumnya (secara berantai/multilevel), sampai diperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara. Untuk itu, peneliti perlu menyampaikan teknik pengumpulan data yang digunakan. Penelitian ini sendiri menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data Primer

- a. **Metode wawancara**, yaitu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung kepada pihak yang berhubungan dengan penelitian secara mendalam.
- b. **Observasi** adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek penelitian kemudian mencatat gejala-gejala yang ditemukan di lapangan untuk melengkapi data-data yang diperlukan sebagai acuan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data Sekunder:

- a. **Studi kepustakaan** yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi melalui literatur yang relevan dengan judul penelitian seperti buku-buku, artikel dan makalah yang memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti serta analisis peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- b. **Studi dokumentasi** yaitu dengan cara memperoleh data melalui pengkajian dan penelaahan terhadap catatan penulis maupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah-masalah yang diteliti.

4. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan metode penelitian, teknik analisa data yang dipergunakan penulis dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisa terhadap data yang diperoleh berdasarkan kemampuan nalar peneliti dalam menghubungkan fakta, informasi dan data, kemudian menggambarkan fenomena yang terjadi menggunakan argumen yang jelas dan memfokuskan perhatian pada pengumpulan data serta informasi melalui observasi dan wawancara.

Karena penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif, maka data disajikan kedalam bentuk narasi yakni mendeskripsikan atau menggambarkan proses perubahan masyarakat yang dilihat dari sudut pandang perkembangan teknologi informasi yang melahirkan sebuah inovasi baru yaitu internet.

Proses analisa data dilakukan pada waktu bersamaan dengan proses pengumpulan data berlangsung. Analisa data dilakukan melalui tiga alur, yakni :

a. Reduksi data

Pada tahap ini dilakukan proses penyeleksian, pemfokusan, penyederhanaan serta pengabstraksian data dari cacatan lapangan. Proses ini berlangsung sepanjang penelitian dilakukan dengan membuat singkatan, kategorisasi, memusatkan tema, menentukan batas-batas permasalahan dan menulis memo. Proses reduksi ini berlangsung terus sampai laporan akhir penelitian selesai. Reduksi data merupakan bentuk analisis yang mempertegas, memperpendek, memfokuskan, dan membuang hal yang tidak penting serta mengatur sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir yang akurat.

b. Sajian data

Sajian data adalah suatu susunan informasi yang memungkinkan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Dengan melihat sajian data, penulis dapat lebih memahami berbagai hal yang terjadi dan memungkinkan untuk mengerjakan sesuatu pada analisis ataupun tindakan lain berdasarkan pemahaman tersebut. Sajian data yang baik dan jelas sistematikanya akan banyak membantu. Sajian data dapat berupa deskripsi, matriks, gambar/skema, dan tabel. Kesemuanya itu dirancang guna merakit informasi secara teratur supaya mudah dilihat dan dimengerti dalam bentuk yang kompak.

c. Penarikan kesimpulan

Dari awal pengumpulan data, peneliti sudah harus memahami apa arti dari berbagai hal yang ia temui dengan mulai melakukan pencatatan pola-pola, pernyataan-pernyataan, konfigurasi-konfigurasi, alur sebab akibat dan berbagai proposisi. Hal itu akan diverifikasi dengan temuan-temuan data selanjutnya dan akhirnya sampai pada penarikan kesimpulan akhir.

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Singkat Universitas Hasanuddin

Cikal bakal berdirinya Universitas Hasanuddin ditandai dengan hadirnya fakultas Ekonomi sebagai cabang dari universitas Indonesia (UI) Jakarta, berdasarkan Surat Keputusan Letnan Jenderal Gubernur Pemerintah Hindia Belanda Nomor 127 tanggal 23 Juli 1947. Kemudian menyusul berdirinya fakultas Hukum dan Pengetahuan Masyarakat yang juga masih merupakan cabang dari Fakultas Hukum dan Pengetahuan Masyarakat Universitas Indonesia Jakarta yang resmi didirikan tanggal 3 Maret 1952. Beberapa tahun kemudian, pada tanggal 28 Januari 1956, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Mr. R. Soewandi meresmikan Fakultas Kedokteran Makassar yang kelak berubah nama menjadi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin, seiring diresmikannya Universitas Hasanuddin pada tanggal 10 September 1956.

Berikut adalah fakultas-fakultas yang menyusul setelah berdirinya tiga fakultas di atas:

1. Fakultas Teknik yang berdasarkan SK menteri P dan K RI, Prof. Mr. Soewandi No. 88130/S tertanggal 8 September 1940 resmi di buka.
2. Fakultas Sastra, dengan SK No. 102248/UU/1960 tertanggal 3 Desember 1960.

3. Fakultas Sosial Politik, dengan SK No. A. 4692/UU 41961 tertanggal 30 Januari 1961
4. Fakultas Pertanian, dengan SK Menteri PTIP RI, Prof. Dr. Ir. Toyib Hadi Widjaya tertanggal 17 Agustus 1962.
5. Fakultas Ilmu Pasti dan Ilmu Alam (FIPIA), dengan SK Menteri No. 102 tertanggal 17 Agustus 1963.
6. Fakultas Peternakan, dengan SK Menteri PTIP No.37 11964 tertanggal 4 Mei 1964
7. Fakultas Kedokteran Gigi, pada tahun 1983.
8. Fakultas Kesehatan Masyarakat (FKM), didirikan pada tanggal 5 November 1982.
9. Fakultas Ilmu Kelautan dan Perikanan, dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 036/0/1996 tertanggal 29 Januari 1996 (sumber: *Buku Pedoman UNHAS 2008*)

B. Keadaan di FISIP UNHAS

1. Sejarah Singkat FISIP UNHAS

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) yang kini dikenal sebagai salah satu bagian dari Universitas Hasanuddin (UNHAS), pada awal berdirinya adalah sebuah perguruan tinggi swasta yang bernama Fakultas Tata Praja Universitas 17 Agustus 1745 Ujung Pandang.

Pendiriannya ini merupakan buah dari perjuangan **Mr. Tjia Kok Tjian** yang kemudian menjabat sebagai Dekan pertama pada periode 1961-1963. Namun karena ajal menjemput, beliau hanya sempat

memimpin FISIP selama lima bulan. Dalam pendirian FISIP, beliau tidak berjuang sendiri, ia dibantu oleh rekannya **Brigjen M. Yusuf** Pangdam XIV dan **Andi Pangeran Pettarani** yang menjabat sebagai Gubernur Sulawesi Selatan pada masa itu.

Sepeninggalan Mr. Tjian, FISIP kemudian dipimpin oleh **Mr. Soekanto** pada tahun 1962. Selang setahun berikutnya, yakni 1963, **Prof. Arnold Mononutu** maju memegang kendali hingga 1 Januari 1964. Pada tahun itu hingga tahun 1966, FISIP dipimpin oleh **E.A. Mokodompit, MA**. Selanjutnya pada tahun 1966-1970, **Prof. Dr. Hasan Walinono** memimpin FISIP. Lalu selama dua tahun berturut-turut digantikan oleh **Prof. Dr. J. Salusu, MA**. Dan tanpa sebab yang diketahui pasti, Prof. Dr. Hasan Walinono kembali memimpin FISIP pada tahun 1972 hingga tahun 1976. Setahun kemudian, tepatnya pada tahun 1977, dibawah kepemimpinan **Prof. Dr. A. Amiruddin**, UNHAS melakukan Perampangan. Fakultas ekonomi, Fakultas Sastra, dan FISIP disatukan menjadi Fakultas Ilmu-ilmu Sosial dan Ilmu Budaya (FISIBUD) hingga pada tahun 1983.

Pada tahun 1983, FISIP kembali terpisah dari FISBUD dan berdiri sendiri di bawah kepemimpinan Prof. **H. M. Syukur Abdullah** yang menjabat Dekan hingga tahun 1989. Kemudian digantikan oleh **Prof. Drs. H. Sadly AD, MPA**, sampai tahun 1995. Selanjutnya FISIP dipimpin **Prof. Dr. Mappa Nasrun MA** (1995-1998). Selepas itu digantikan oleh **Prof. Dr. H.M. Tahir Kasnawi, SU**. (tahun 1998-2002). Lalu pada tahun

2002-2006 digantikan oleh **Prof. Dr. H. Hafied Cangara Msc.** Kemudian periode selanjutnya (2006-2010) dilanjutkan oleh **Deddy Tikson, Ph.D.** dan kini FISIP berada di bawah kepemimpinan **Prof. Dr. H. Hamka Naping.**

Berikut adalah jurusan yang ada di FISIP UNHAS berdasarkan ketetapan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (MENDIKBUD):

- a. Jurusan Ilmu Politik dan Pemerintahan
- b. Jurusan Hubungan Internasional
- c. Jurusan Ilmu Komunikasi
- d. Jurusan Antropologi
- e. Jurusan Sosiologi
- f. Jurusan Administrasi Negara

(Sumber: ***Buku Pedoman UNHAS 2008*** dan ***Buku Kenang-kenangan 33 Tahun FISIP UNHAS***).

2. Visi, Misi dan Tujuan FISIP UNHAS

a. Visi

“ Menjadikan institusi pendidikan yang unggul dalam pengembangan ilmu sosial di Asia Tenggara.”

b. Misi

1. Memberikan pelayanan tinggi kepada masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan kebijakan dan kelembagaan di bidang sosial politik.

2. Melakukan pengkajian masalah-masalah kemasyarakatan baik dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan sosial, teknologi, dan seni maupun untuk kepentingan kebijakan sektoral.
3. Meningkatkan kerjasama yang saling menguntungkan antar institusi dalam rangka pemanfaatan potensi sumber daya yang dimiliki oleh masing-masing pihak.

c. Tujuan

Menghasilkan luaran yang memiliki kemampuan konseptual dan keterampilan aplikatif dalam :

1. Analisis kebijakan dan dinamika kelembagaan Sosial Politik.
2. Riset tentang masalah kemasyarakatan untuk memajukan ilmu pengetahuan sosial, teknologi dan seni untuk kepentingan dan pengembangan masyarakat.
3. Kepedulian yang tinggi untuk meningkatkan harkat dan martabat sumber daya manusia Indonesia secara pribadi yang cerdas, bermoral, terampil dan unggul dalam daya saing. (sumber : *Buku pedoman UNHAS 2008*)

3. Keadaan Staff Administrasi FISIP UNHAS

Jumlah pegawai administrasi FISIP UNHAS sampai pada semester awal 2011/2012 berdasarkan data dari Kepala Bagian Tata Usaha dan Kasubag Keuangan dan Kepegawaian FISIP UNHAS adalah sebanyak 65 orang yang dengan rincian :

Tabel 1.

No.	Status Kepegawaian	Jumlah
1	Pegawai Negeri Sipil	60 orang
2	Pegawai Harian	5 orang
Total jumlah pegawai		65 orang

Dari gambaran tabel diatas, menyebutkan bahwa jumlah pegawai yang bekerja pada bagian administratif dengan status pegawai negeri sipil sebanyak 60 orang dan pegawai harian hanya sebesar 5 orang. Dengan rasio perbandingan yang sangat jauh antara pegawai yang berstatus PNS dengan pegawai harian.

4. Keadaan Dosen FISIP UNHAS

Dari sumber yang sama, diketahui pula bahwa FISIP UNHAS hingga semester awal tahun ajaran 2011/2012 memiliki tenaga pengajar sebanyak 132 orang dosen dengan perincian sebagai berikut:

Jurusan Ilmu Politik Pemerintahan untuk program studi Ilmu Politik memiliki 11 orang dosen, sedangkan untuk program studi ilmu pemerintahan memiliki 18 orang dosen. Jurusan Ilmu Hubungan Internasional memiliki 19 orang dosen, jurusan Administrasi Negara memiliki 31 orang dosen, jurusan Ilmu Komunikasi memiliki 20 orang

dosen, jurusan Sosiologi memiliki 20 orang dosen, dan jurusan Antropologi memiliki 13 orang dosen seperti yang ditunjukkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.

No	Jurusan	Jumlah Tenaga Pengajar
1	Jurusan Ilmu Politik	11 orang
2	Jurusan Ilmu Ilmu pemerintahan	18 orang
3	Jurusan Ilmu Hubungan Internasional	19 orang
4	Jurusan Administrasi Negara	31 orang
5	Jurusan Ilmu Komunikasi	20 orang
6	Jurusan Sosiologi	20 orang
7	Jurusan Antropologi	13 orang
Total jumlah pengajar		132 orang

5. Keadaan Mahasiswa FISIP UNHAS

FISIP UNHAS memiliki mahasiswa aktif dari angkatan 2004 sampai dengan 2011 sebanyak 1561 orang yang tercatat pada tahun ajaran 2010/2011 dengan perincian sebagai berikut:

Jumlah mahasiswa Jurusan Ilmu Politik adalah 223 orang, Jurusan Ilmu Pemerintahan sebanyak 278 orang, Jurusan Ilmu Hubungan Internasional sebanyak 324 orang, Jurusan Administrasi Negara sebanyak 267 orang, Jurusan Ilmu Komunikasi sebanyak 338 orang, Jurusan Sosiologi sebanyak 260 orang, dan Jurusan Antropologi

sebanyak 206 orang. Informasi ini diperoleh dari kasubag akademik FISIP UNHAS, Liny Hendrita Samidji, S. TP. Pada 9 Februari 2012.

Tabel 3.

No	Jurusan	Jumlah Mahasiswa
1	Jurusan Ilmu Politik	223 orang
2	Jurusan Ilmu Pemerintahan	278 orang
3	Jurusan Ilmu Hubungan Internasional	324 orang
4	Jurusan Administrasi Negara	267 orang
5	Jurusan Ilmu Komunikasi	338 orang
6	Jurusan Sosiologi	260 orang
7	Jurusan Antropologi	206 orang
Total jumlah Mahasiswa		1864 orang

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan berupa hasil dari pembahasan dan informasi yang telah diperoleh. Maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Masyarakat virtual digital ini terbentuk dari proses interaksi lintas wilayah yang dilakukan melalui internet.
2. Anggota dari masyarakat virtual digital ini terdiri dari semua pengguna internet yang berada di seluruh penjuru dunia.
3. Rangkaian proses sosial yang dilakukan oleh masyarakat virtual digital ini menghasilkan sebuah budaya virtual digital seperti penciptaan teknologi-teknologi virtual digital, norma dan nilai-nilai sosial yang berdasarkan prestise dan makna simbolis, berubahnya gagasan, wawasan dan pengetahuan yang berdasarkan pada realitas virtual digital, serta pemanfaatan teknologi virtual digital tersebut didalam aktivitas keseharian masyarakat virtual digital.
4. Stratifikasi sosial atau pembagian kelas-kelas sosial didalam masyarakat virtual digital ini tergantung pada teknologi virtual digital yang dimiliki dan digunakan oleh anggota masyarakatnya.
5. Dikalangan mahasiswa, pemanfaatan internet sebagai media sosialisasi, media komunikasi, media hiburan, media promosi, media

edukasi, media gerakan sosial serta sebagai solusi bagi banyaknya aktivitas mahasiswa ini berdampak pada perubahan model interaksi, perubahan pola aktivitas serta menurunnya tingkat moralitas mahasiswa FISIP UNHAS itu sendiri.

6. Pada tingkat individual, internet telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang identitas. Pada tingkat individual ini bisa juga menciptakan semacam ketergantungan terhadap pengguna internet.
7. Pada tingkat antar-individual, internet telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di lingkungan virtual digital. Interaksi kini tidak memerlukan lagi ruang dan territorial yang nyata, melainkan sebuah ruang yang terbentuk dari hasil halusinasi territorial. Dalam halusinasi territorial tersebut, orang bisa jadi lebih dekat secara sosial dengan seseorang berada jauh secara territorial, ketimbang seseorang yang dekat secara territorial, akan tetapi jauh secara sosial.
8. Pada tingkat komunitas, internet dapat menciptakan sebuah komunitas imajiner. Berbeda dengan masyarakat nyata yang anggotanya memiliki solidaritas sosial yang pada umumnya menyangkut sebuah tempat (desa, kampung, kota) yang di dalamnya berlangsung interaksi secara langsung/tatap muka. Di dalam masyarakat virtual digital diperlukan imajinasi kolektif tentang tempat tersebut, dimana tempat tersebut tidak ada di dalam sebuah ruang

nyata, melainkan sebuah ruang imajinasi yang berada pada lingkungan virtual digital yang dihasilkan oleh komputer.

9. Lahirnya internet di tengah-tengah masyarakat tersebut mengakibatkan manusia terjebak pada sebuah ruang simulasi seperti yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Konsekuensi logis dari lahirnya ruang simulasi ini melahirkan sebuah budaya postmodern yang ditandai dengan sifat hiperrealitas, dimana citra dan fakta bertubrukan dalam satu ruang kesadaran yang sama, dan lebih jauh lagi realitas semu (citra) mengalahkan realitas yang sesungguhnya (fakta) tersebut. Hal tersebut tidak lepas dari perkembangan kapitalisme lanjut yang bergandengan dengan pesatnya perkembangan teknologi, yang memberikan peranan penting kepada pasar dan konsumen sebagai institusi kekuasaan baru menggantikan peran negara, militer dan perlemen. Inilah kondisi yang dialami oleh masyarakat virtual digital sekarang ini.

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, maka penulis kemudian memberikan saran kepada setiap pengguna internet khususnya dikalangan mahasiswa FISIP UNHAS sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pengguna internet agar mengetahui terlebih dahulu tentang kemampuan internet sebagai media transformasi masyarakat nyata menuju masyarakat virtual digital itu sendiri sebelum menggunakannya untuk keperluan sehari-hari. Karena internet tidak hanya memiliki efek positif, namun internet ini juga memiliki efek negatif bagi penggunanya.
2. Setelah mengetahui kemampuan internet tersebut, pengguna internet diharapkan dapat menggunakan internet dengan sebaik-baiknya dan sebijaksana mungkin, untuk mencegah pengaruh negatif yang timbul dari penggunaan internet itu sendiri.
3. Selain kebijaksanaan dari pengguna internet itu sendiri, pemerintah serta instansi yang bersangkutan juga diharapkan mampu mengambil langkah preventif dalam meminimalisir efek negatif yang timbul akibat penggunaan internet bagi masyarakat Indonesia, khususnya bagi mahasiswa FISIP UNHAS itu sendiri.

Daftar Pustaka

- Abercrombie, Nicholas, Hill, Stephen, dan S. Turner, Bryan, 2010, *Kamus Sosiologi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Bungin, Burhan, 2008, *Sosiologi Komunikasi :Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Prenada Media Group, Jakarta
- Callinicos, Alex, 2008, *Menolak Posmodernisme*, Resist Book, Yogyakarta
- Iskandar, 2009, *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aplikasi untuk Penelitian Pendidikan, Hukum, Ekonomi & Manajemen, Sosial, Humaniora, Politik, Agama dan Filsafat*, Gaung Persada, Jakarta
- Piliang, Yasraf Amir, 2004, *Posrealitas : Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*, Jalasutra, Yogyakarta
- Ritzer, George, 2010, *Teori Sosial Postmodernisme*, Kreasi Wacana, Yogyakarta
- Ritzer, George, dan Goodman, Douglas J, 2008, *Teori Sosiologi Modern*, Prenada Media Group, Jakarta
- Shields, Rob, 2011, *Virtual, Sebuah Pengantar Komprehensif*, Jalasutra, Yogyakarta
- Sztompka, Piotr, 2008, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Prenada Media Group, Jakarta

Sumber Lain

<http://fordiletante.wordpress.com/2008/04/15/kebudayaan-postmodern-menurut-jean-baudrillard/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Determinisme>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Internet>

<http://nurudin-umm.blogspot.com/2011/09/media-massa-dan-determinisme-teknologi.html>